

МЕДИЙНА И ДИГИТАЛНА КОМПЕТЕНТНОСТ И ИГРАТА

Лучия Малинова Ангелова, Божидар Михайлов Ангелов
СУ „Св. Климент Охридски“, Факултет по начална и предучилищна педагогика, София

MEDIA AND DIGITAL (MEDIA) COMPETENCES AND PLAY

Luchia Malinova Angelova, Bojidar Mihailov Angelov
Sofia University „St. Kliment Ohridski“, Faculty of Primary and Pre-School Education, Sofia

** Both authors express their gratitude to the Media Coach Initiative for the partial support of their work*

Abstract: The report raises questions concerning the philosophical and pedagogical aspects of the relationship between the game and mass communications. The various means of mass media and communication available nowadays are a source of everyday information; they mold and influence people's mental faculties, emotions and attitudes, and facilitate the formation of collective social consciousness and understanding.

Keywords: mass media and communication, interaction, culture, play.

В своите „Философски изследвания“ един от най-известните и влиятелни представители на съвременната лингвистко-аналитична философия Лудвиг Витгенщайн пише: „Може да се каже, че понятието „игра“ е понятие с неясни очертания. Но дали неясното понятие е изобщо понятие. Някой ми казва: „Покажи на децата една игра“. Аз започвам да ги уча да играят на зарове и той ми казва: „Нямах предвид такава игра“. Дали когато той ми е давал заповедта, е изключвал в ума си игрите със зарове?“ Интересът ни към творчеството на австрийския философ е продиктуван и от следните му мисли: „Ако в правилата на играта има неяснота, това не е никаква игра. Или тя не е чиста игра и аз сега се интересувам от това, какво я прави такава. Но аз искам да кажа: Ние разбираме погрешно ролята, която играе идеалът в нашия начин на изразяване. Т.е. ние пак бихме нарекли това игра, само че сме заслепени от идеала и затова не виждаме ясно действителното приложение на думата „игра“.

За съжаление участието ни с настоящия доклад е продиктувано главно от съотношението между „идеала“ или бихме казали стереотипите при възприемането проблемите на играта и научната традиция в тази област – разграничаването на специфичните свойства на стереотипа като познание.

При изграждане на представата за даден обект в съзнанието на човека се диференцират два вида свойства — интенционални и екстенционални. Първите са такива, които дадената личност смята със специфично, личностно значение, което може да се различава коренно от мнението на другите. Вторите имат всеобщо значение и, макар относително, мнението за тях не се различава при отделните субекти. Тук е мястото да поясним, че стереотипът се формира предимно на базата на първите, интенционалните свойства, за разлика от научните понятия, които се изграждат единствено на основата на екстенционалните свойства.

Разнообразните виждания на взаимовръзката „деца – игра“ много пъти се дължат на липсата на посоченото разграничаване, което закономерно води до игнориране на научните завоевания и заместването им с различни мнения относно естеството ѝ. Това става изключително актуално поради връзката на тези проблеми с европейските ключови компетентности и по-точно – връзката на играта с дигиталните компетентности. В желанието си да отговорят на засиления „интерес“ към използването на т.н. игрови методи и интерактивността в образованието някои учени минават границата на конкретни научни области и така се стига от „цифровизация“ до „игровизация“! Цитираните мисли на Л. Витгенщайн потвърждават това, но навеждат мисълта и към нещо друго – необходимостта от съответна теоретична рамка, която да отразява точно проблемите на играта.

И още нещо! Преди години в рамките на дискусия по проблемите на научното познание в Института по социология при БАН, секция „Социология на изкуството и масовите комуникации“, споделих следната

мисъл: „Когато в една наука, или научна област, в понятийния ѝ апарат започнат да навлизат понятия или термини характерни за други науки или научни области, то тази наука е в криза“. Струва ми се, че коментарът е излишен, но от тази гледна точка темата на настоящия доклад може да се възприеме и като научна провокация. Размиването на смисловите полета между различни научни области за съжаление води до липсата на възможност за нормално функциониране на тази, която безкритично е приела чуждата понятийна система.

В конкретния случай тази възможност свързваме с тезата за ролята на т. нар. „парадигми“ в процеса на историческото развитие на научното знание.

Какво представлява *парадигмата* за научното изследване? Това е теория, призната за образцова в дадена научна общност за дадено време, заедно с присъщите ѝ методи за задаване и решаване на научните проблеми, както и начините за разбиране на емпиричните факти. Парадигмата е, която обединява членове на научната общност, и обратно, научната общност се състои от хора, признаващи парадигмата. Именно тя определя генезиса на дадена теория или система от теории при изучаването на определени обекти от действителността, като дава насоките и оформя целостта на научното изследване. Но тези насоки не се определят като строги правила, а се включват в съдържателната структура на самата парадигма, образувайки определен смислов контекст. Следователно различните етапи в развитието на науката водят до различни начини на смислово организиране на системите на знанието, въплътени в различни парадигми. Оказва се, че принципно важно е парадигмата да се схваща като конкретно научно постижение, въплътено дори само в един или друг труд. Т.е. това предполага приемането на парадигмата да води до прилагане на творческа дейност по уподобяване на новите задачи, които се съдържат в класическия труд – в парадигмата.

Ако сме изправени пред факта на възникването на нова парадигма, трябва да е ясно каква е промяната в смисловата интерпретация на редица основни понятия. Тук не трябва да се забравя, че една нова парадигма може да бъде приета само в случай, че разяснява наред с всичко останало и това, защо заменената е функционирала нормално в общата предметна област. А едно такова обяснение е възможно само тогава, когато има съдържателно разбиране на тази, на старата парадигма.

Ще се спрем на някои интересни мисли на М. Аргайл за някои аспекти на социалните правила и правилата на взаимодействие между хората. Зад тях се крият своеобразни миниатюрни социални системи. Социалните отношения за М. Аргайл в голямата си част приличат на игрите. Те съдържат определени правила, осигуряват съвместно поведение, което води до постигането на определена цел. Аналогията между игрите и социалните отношения, както се вижда, може да бъде обърната и обратно – игрите на децата в по-голямата си част приличат на социалните отношения. Кой обаче са общите и сходните отличителни черти.

Според М. Аргайл те са следните:

1. Целите, които са източници на удовлетвореност. Децата няма да участват в игра или да поддържат дадено отношение, ако не получават достатъчно удовлетворение от тях.
2. Репертоарът. Това са позволените и общоприети за значими в една игра „ходове“ или формите на активност, които са типични за даден тип отношение или контакт. Тези „ходове“ са стъпки за постигането на целите.
3. Ролите. Във всяка игра участват играчи с определени функции. По подобен начин са разпределени както ролите в обществения живот, така и орлите в семейството.
4. Обкръжаващата обстановка. Повечето игри изискват характерна обстановка. По същия начин и отношенията протичат в характерна обстановка – например отношенията с приятелите или с членовете в семейството.
5. Правилата. Преди всичко игрите се определят чрез техните правила, иначе те биха били невъзможни. Детските игри са добър пример за това, как се създават правилата в самата игра. Те се развиват и усложняват с времето. По подобен начин се изграждат и правилата в социалните отношения. Голяма част от човешкото поведение се ръководи от правила, нещо повече в действителност то става възможно благодарение на тези правила [1].

Според нас аналогията между социалните правила, правилата в отношенията, от една страна, и правилата и отношенията в играта, от друга, ни дават ключа към осмислянето на детските отношения и успешното поддържане на тези отношения от педагога в играта. Тази аналогия е полезна и с това, че показва условната простота във взаимоотношенията между децата в играта и присъствието на педагога в този процес, както и правилността на избора от него социално-психологичен подход към тези явления.

Дадена роля, поета от детето в творческата игра, се поддържа от него дотогава, докогато тя все още не му е напълно изяснена, т. е. в нея има липсващо звено, което би я допълнило в цялостната ѝ характеристика.

Под липсващото звено се разбира най-общо казано действия или някои типични, характерни черти на поведение, които биха позволили на детето да опознае дадена социална роля. Това е така, защото изпълнението на ролята се свежда до реализацията на действията, свързани с нея, а логиката на тези действия се определя от живота, т. е. от тяхната последователност в реалната действителност. По този начин би се получил социализиращ ефект въз основа на получаваната и използваната социална информация от детето от различни източници в играта. Ако педагогът съумее да балансира това съотношение, нараства значението на вътрешната същност на играта – да се пресъздават отношения, скрити в действията, в типичните черти на поведение, става съподчинение по отношение на значението на връзките между отделните звена в играещата група. Детето чрез ролята се насочва към установяването на взаимоотношения, характерни за областта от действителността, която пресъздава, а те се реализират чрез отношенията между отделните звена, обособени от съвместната игра. Когато някои деца, които пресъздават определени роли, не разполагат с необходимата им за нормалното протичане на играта социална информация или в ролите няма липсващо звено, тя не може да се развива и обогатява. Ето защо ограничаването на източниците за социална информация на децата закономерно води до промени в груповата динамика.

Причината за казаното се крие в изтъкнатото вече наличие на липсващото звено в ролите, което стимулира активността на децата. По този начин се изменя структурата на игровото действие и чрез повишената им активност се стига до съвместни взаимоотношения. Трябва да се отбележи също така, че се уточняват и прецизират по своеобразен начин и правилата в творческата игра. Прецизирането се извършва в самата игра, поддържана от активността на децата. Спазвайки правилата на играта, а всъщност пресъздавайки точно реалната действителност, те взаимно се контролират. По-богатата социална информация създава възможност децата да имат по-пълна представа за взаимоотношенията между хората, а съответно и желание да ги претворяват правилно.

Постепенно чисто информационните функции на медията от търсене на съдържание, което да допълни липсващо знание или звено, съобразно анализа, се отива повече към социалните знания или търсене на съдържание, което е емоционално натоварено и ще помогне на детето в социалните му взаимоотношения с другите хора. Възможността за съвместни занимания с компютърни игри в мрежа, за съвместно използване на мултимедийни продукти и разглеждане на интересни уеб-сайтове в Интернет стимулира емоционалната и познавателната сфера на децата и същевременно играят мощен социализиращ и творчески механизъм. Споделянето на актуална информация за нови компютърни игри, програми, страници в Интернет, които биха били от полза при разработването на учебни задачи или просто за развлечение, вече е част от процеса на детската социализация подпомагана и от „дигиталната или медийна емпатия“.

Благодарение на привличащите вниманието качества новите цифрови медии имат сякаш по-дълбоко влияние от традиционните вече – телевизия, видео, компютърни игри. Влиянието върху детското развитие не може само да се сведе върху това какво децата вземат от медиите, но и върху това, какво те ценят, какви могат да станат. Всичко това неизбежно ни препраща към анализ на резултатите от редица изследвания, свързани с мястото на медиите в живота на децата. Сравнителният анализ между подобни изследвания и критичното осмисляне на получените резултати дават възможност да се направят конкретни изводи по посока комуникационното поведение на децата и отношението им към социалната информация, получена чрез тези средства. Този анализ, който обхваща последните 30 години показва определени тенденции, които трябва да имаме предвид при срещата ни с новите предизвикателства от технологично естество. Налице е определена тенденция, проявена през отделните етапи на проучването, а именно, че интересът към видеоигрите намалява, особено в домашна обстановка. В същото време имаме изключително нарастване на заниманията на децата и учениците с компютри, което ни даде основание вече да отбележим своеобразната промяна в моделите на семейна социализация свързани с медиите.

Изместването по този начин на интереса от гледането на телевизията към компютърните игри и занимания показва, че отношението към телевизията е достигнало може би най-високото си ниво и сега настъпва ерата на Интернет обществото, за което тя е изиграла своята съществена роля. Още в началото на годината се заговори, че Световната здравна организация смята да класифицира пристрастяването към компютърните и видео игри като отделно психично разстройство. И днес това намерение вече е факт. Така нареченото игрово разстройство (gaming disorder) е най-новата диагноза, която може да се постави на онези, които са загубили връзката между реалния и виртуалния свят и прекарват по-голяма част от време-

то си в игри. Но не само времето е решаващ фактор тук, а и непреоделимата зависимост към игрите. Ето как пристрастеността към игрите вече заема своето място до наркоманията и алкохолизма. Тя се свързва със същите онези зони в мозъка, които ни карат да посягаме отново и отново към цигарите, алкохола и наркотиците. А то, Интернет обществото влияе и създава своеобразно детско общество, което обаче до известна степен предопределя модела на семейната социализация. Ето защо става изключително важно да се потърсят критерии и показатели, по които да се направи конкретна оценка при изграждането на онези медийни умения и „творчески“ навици, включващи в социализацията не само телевизията, киното, видеото, но преди всичко Интернет и компютърните медии – мултимедиите [2].

Става ясно, че броят на часовете, прекарани пред телевизора или монитора за една година вече превишава времето, прекарано в училище. Тези стойности са средни, но е ясно, че новите медии сега вече са завладели децата. Формирането на тази нова култура, както изтъкнахме досега, е свързано с влиянието на технологични, демографски и, разбира се, икономически сили. Налице е един невероятен бум от дигитални продукти и услуги за деца, разпространявани чрез глобалната мрежа. Съвременното дете има достъп до редица електронни обучаващи системи, съобразени с възрастовите и психологическите му особености. Пример за това е разработената от „Be Smart Kids“ Inc. Мултисензорна и интерактивна система за деца от 18 месеца до 5 години. Предвиждайки взаимното влияние между дигиталната телевизия и онлайн медиите, големите телевизионни мрежи разработват специализирани детски програми, успоредно с уеб-сайтовете, компютърни игри. Интерактивните характеристики на тези продукти разкриват пред децата именно онези възможности за самоизразяване, комуникация и образование, които телевизията в този чист вид не можеше да предложи. Децата трябва да са подготвени за промените на новата информационна революция, защото физическите обекти – книги, вестници, телевизия, видеокасети, компакт-дискове – след около десет години ще отстъпят място на дигиталните форми, които се разпространяват безпрепятствено. Посочените два аспекта на дигитализацията показват как информацията губи структурата си и се трансформира. Остава открит въпросът: да се определи онази граница, зад която знанието благодарение на социокултурната среда, играта и комуникациите започва да се превръща в стереотип на отношение. Подчертаваме още веднъж, че стереотипизацията, в случая, е онази представа за всяко събитие, което всеки индивид носи в себе си, като своеобразен филтър по отношение на непрекъснато растящия поток от информация.

По този начин анализът на посочените феномени придобива определено културно-прогностически характер. Социалната отговорност при определена педагогическа намеса е главно по отношение влиянието, което се оказва върху потребностите на децата и ролята на играта и мултимедиите в масовото общуване.

References:

1. Arail, M., M. Hendersen. Anatomia na choveshkite otnosheniya. S., 1989.
2. Danov, D., Pedagogika na uspeshnata komunikaciya. S., 2011.